



Aalborg Universitet

AALBORG UNIVERSITY  
DENMARK

## Jagten på den innovative didaktik

Lund, Birthe

*Published in:*  
Projekt Innovativ Didaktik

*Publication date:*  
2006

*Document Version*  
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication from Aalborg University](#)

*Citation for published version (APA):*

Lund, B. (2006). Jagten på den innovative didaktik. I *Projekt Innovativ Didaktik* Projekt Innovativ Didaktik.  
<http://www.innovativdidaktik.dk>

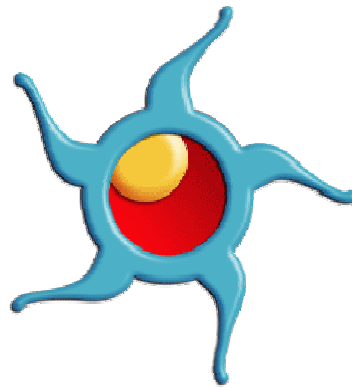
### General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at [vbn@aub.aau.dk](mailto:vbn@aub.aau.dk) providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



## Jagten på den innovative didaktik

**Birthe Lund**

Udvikling af kreative og innovative kompetencer er i Danmark defineret som en pædagogisk opgave fra børnehave til gymnasium. At kreativitet i en vidensøkonomi er koblet sammen med en økonomisk vækst, der er afhængig af en innovationstvang, ser ud til at gøre individers kreativitet til et centralt omdrejningspunkt. Man taler i det nationale kompetenceregnskab om den kreative kompetence som en nøglekompetence, hvilket gør det vanskeligere at skelne mellem en innovativ - og en kreativ kompetence, der begge opfattes som en pædagogisk opgave at udvikle. På den måde knyttes økonomisk vækst gennem innovation ”inderligt til – og (gøres – red.) afhængig af kreativitet og personlig vækst.” I kraft af dette er dette kan den globaliserede økonomiske innovationstvang ses som en individuel kreativitetstrang” (Jens Erik Kristensen, p.21) Et udfordrende pædagogisk og didaktisk spørgsmål i dette perspektiv er, hvordan og om udvikling af kreativitet lader sig transformere til en innovativ kompetence.

Det mest udbredte pædagogisk didaktiske værktøj til fremme af innovativ kompetence i Danmark betegnes KUBUS. Kubus er udviklet på Center for Innovation på Handelshøjskolen i København som led i aktionsforskningsprojekter.

”Kubus er et pædagogisk system, der fremmer ansvar for egen læring samt udvikling af selvorganiserede grupper. Systemet er specielt egnet til projektsamarbejde, der gøres gennemskueligt og sprogligt kommunikerbart for både elever og lærere. Kubus er en metode og et sprog, der tydeliggør ledelse og beslutningsprocesser. *Det er en metode, der kan fremme elevernes personlige udvikling med henblik på ledelse, team-building, demokratiske beslutningsprocesser, selvstændighedskultur og entrepreneurship*” (Forordet i Håndbog i projektsamarbejde, Henrik Herlau og Lotte Darsø (Fra institut for Ledelse, Politik og Filosofi, Handelshøjskolen i KBH.)

Dette pædagogiske værktøj er bl.a. knyttet sammen med udvikling af kreativitet i en såkaldt pre-jekt fase, der ligger før en egentlig pro-jektfase. En projektfase beskrives som en målstyret proces, hvor man er nået frem til, hvad målet er, mens pre-jekt fasen er den mere åbne fase, der går forud for den målstyrede proces, altså i den proces, hvor man definerer målet. Kreativitet betegner her som ”egenskaber ved en total eller partiel problemløsningsproces, hvor et centralt kendetegn er kombination af eksisterende videnselementer, som af en given kontekst vurderes som nye og originale, og i den forbindelse forudsætter kreativitet viden. Men den kreative proces er mere flygtig end både projektledelse og innovation, og det er meget vanskeligt at angive mål for en kreativ proces”. (Herlau/Tetzchner, 2004)

Kreativitet ses i dette perspektiv som et centralt element i en problemløsningsproces. Kreativitet er ikke som sådan knyttet til en bestemt personlig egenskab men derimod tæt forbundet med, hvordan man i fællesskab kombinerer kendt viden til ny viden. Den nye viden kan opstå ved at kombinere viden på nye og originale måder. Om det defineres som kreativt afhænger af *bedømmerne* og i sidste instans af deres viden og

indsigt. Man kan således ikke karakteriseres som kreativ og nyskabende, hvis der ikke findes mennesker, institutioner eller organisationer, der anerkender kreativiteten og nyskabelsen. I den forstand er nyskabelse og kreativitet ikke nødvendigvis noget universelt definerbart, og derfor er det også uhyre vanskeligt at nå frem til entydige definitioner på, hvad der kan identificeres som nyt, originalt, og innovativt.

Kubus-metoden har fokus på den kreative proces – selve ide-skabelsen – og på fastholdelsen af denne af denne proces for at øge sandsynligheden for, at den kan resultere i skabelsen af et nyt produkt, eller en nye ide, eller en ny måde at løse problemer på. Materialiseringen af ideen til "et produkt" kræver inddragelse af en række andre processer ud over accept af ideen, nemlig realisering og materialiseringen af ideen, hvilket kræver accept og overbevisning af andre deltagere eller interessenter. Ud over jagten på "den gode ide" er udvikling af demokratiske beslutningsprocesser og team-building i dette perspektiv væsentlig for udvikling af en selvstændighedskultur og for udvikling af entrepreneurship. Det peger på, at man må interessere sig ikke blot for individets kreative potentiale men også for læringsmiljøer, deres konstituering og deltagernes samspil.

Man må tage udgangspunkt i deltagernes oplevelser og erfaringer og arbejde videre med dem inden for nogle givne rammer ud fra en antagelse om, at skabelse af innovation må ske i et rum, hvori der er passende blanding mellem "orden og kaos". For meget orden er dræbende for udvikling af kreativitet og innovation, det samme gælder for kaos. Den pædagogiske udfordring er at skabe en læringskultur, der rummer en passende blanding af disse elementer, og vi savner fortsat grundlæggende forskningsmæssig viden om, hvorledes sådanne processer udvikler sig. For at få ny empirisk viden om udvikling af kreativitet og innovation må det studeres i en konkret kontekst og inden for en given ramme, afgrænset i tid og rum. Den konkrete kontekst, deltagernes erfaring og den forudgående proces er altid unik, når man har med studier af mennesker at gøre, men der kan være mulighed for en vis generalisering og erfaringsoverførsel.

En grundlæggende antagelse bag Projekt Innovativ Didaktik er, at børn, unge og voksne, når de skal udvikle kreativitet og innovationsevne, må have andre rammer at agere inden for end en lektionsopdelt undervisning lægger op til, men vi ved fortsat ikke præcist hvor meget "orden", og hvor meget "kaos" den enkelte elev og underviser magter at håndtere og kan agere i. Kort sagt; vi savner fortsat viden om "det optimale" innovationsmiljø inden for en uddannelsesmæssig kontekst.

Antagelsen her er, at der er et kreativitets- og innovationspotentiale i alle mennesker, men det kræver forskellige metoder og tilgangsvinkler at udvikle disse afhængigt af alder og erfaringsbaggrund. En anden antagelse er, at samspilsprocesser er afgørende for udvikling af innovationer. (jf. Herlau/Darsøe) Der er tale om forhold af både emotionel og kognitiv karakter. Det har været et bærende princip i Projekt Innovativ didaktik, at man formentlig ikke udvikler kreativitet og handlepotentiale gennem læsning om dette, men snarere gennem oplevelser og konkrete handlinger med at realisere et helt forløb fra ide-generering til ide-implementering, og en væsentlig læring opstår i at håndtere de problemer af praktisk og teoretisk karakter, som opstår i forbindelse forløbet, forudsat at det tematiseres.

Sådanne innovative læringsforløb kan strække sig over kortere eller længere tid, og det antages, at et vellykket forløb til en vis grad er afhængig af tilegnelse/udvikling af (pædagogiske) arbejdsformer. Der anlægges her et perspektiv på undervisning og læring, der sætter den/de lærende og deres videns-indhentning og -bearbejdning i fokus og samtidig har øje for de sociale relationer mellem de lærende. At lære nyt kan også være forbundet med at aflære noget andet, at slippe veletablerede vaner og arbejdsmåder, at forlade den tryghed (for en stund) der ligger i det kendte og derfra bevæge sig ud i det ukendte. Dette forhold gælder for såvel underviseren som for den lærende, der begge bevæger sig ud i et nyt univers. Det fordrer, at man er eksperimenterende og accepterer, at man ikke har kontrol over alle processer og bevæger sig ind i et mere uforudsigeligt rum. Underviseren må forberede sig på at ikke alle deltagere med lige stor lyst bevæger sig ind i et sådant rum, og heri ligger i sig selv en pædagogisk, etisk og læringsmæssig udfordring

Når det drejer som om undervisning, ligger der en (berettiget) forventning om, at deltagerne/eleverne lærer noget og der efterspørges i stigende omfang på forhånd sikker viden om *hvad de skal* lære og ikke mindst viden om *hvad de har lært*. At bevæge sig ind i et innovativt felt betyder, at man for en stund ikke på samme måde på forhånd fuldstændig kan konkretisere, hvad eleverne skal lære, og man kan ikke på forhånd have sikker viden om, hvad eleverne lærer, fordi man sammen bevæger sig ind i et nyt land. Det er en væsentlig pointe, en del af læringsmålet er at lære at håndtere den usikkerhed, der ligger i at man ikke på forhånd med sikkerhed kan vide, hvad udbyttet bliver. (Hvis man kunne det, ville der ikke være tale om en reel innovation eller skabelse af ny viden).

At håndtere denne usikkerhed kræver paradoksalt nok en form for stabile rammer omkring processen, en passende styring, der på en gang giver deltagerne frirum og medbestemmelse, men også at der er en retning - at der undervejs etableres en form for fælles mål og værdier om, hvor man vil hen med den innovative proces. Processen er lykkedes, når man får skabt en kollektiv proces, hvor alle (på forskellig vis) bidrager til at løse en konkret, fælles opgave. Skabelsen af denne ramme er selve kernen i udviklingen af en didaktik der har som mål skabe kreativitet og innovation.

Den pædagogiske udfordring ligger i at etablere et miljø, hvor man er tilstrækkelig motiveret for at deltage i en samlet proces, der består i ide-generering, ide-udvikling og ide-implementering. Processen består i at man kommer fra en mere uforpligtende brainstorming til forfinelse og udvælgelse af ideer, der er realisable. Det kræver, at man lærer at udvikle ideer og argumentere for sine ideer for at få dem gennemført, men også at man lærer at arbejde videre på ideer, der måske ikke i netop denne form var ens egen ide. Deltagerne må således lære at være lydhøre og agere kritisk konstruktivt, og dermed udvikle deres demokratiske kompetence.